



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía

general de estudio
de la asignatura

MULTIMEDIA I

Diego Patricio Zambrano Rendón



Carrera de Tecnología Superior Diseño Gráfico y Multimedia

Asignatura: Multimedia I

Código de la asignatura: DGM16-3P2

Tercer nivel



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Av. Amazonas y Clemente Yerovi
Campus norte

MULTIMEDIA I

Autor: Diego Patricio Zambrano Rendón

MSc. Ángel Velásquez Cajas Editor

Directorio editorial institucional

Mg. Omar Sánchez Andrade Rector ISTVL

Mg. Fabricio Quimba Herrera Vicerrector ISTVL

Mg. Milton Hidalgo Achig Coordinador de la Unidad de Investigación

Diseño y diagramación

Mg. Alex Zapata Álvarez

Mtr. Leonardo López Lidioma

Revisión técnica de pares académicos

Marcela Ximena Parra Pérez

Universidad Técnica de Cotopaxi

marcela.parra@utc.edu.ec

Omar Joel Pupiales Paéz

Instituto Nelsón Torres

omar.pupiales@intsuperior.edu.ec

ISBN: 978-9942-676-57-3

Primera edición

Agosto 2024

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



RIMANA
EDITORIAL

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO	5
1. Datos informativos	5
2. Presentación de la Asignatura	5
3. Introducción de los Temas	6
4. Objetivos de Aprendizaje de la asignatura	7
5. Unidad y Subunidades	7
6. Resultados de Aprendizaje	7
7. Estrategias Metodológicas	8
8. Criterios de Evaluación	8
9. Desarrollo de las Subunidades	9
10. Software de Edición de Video	9
11. Introducción al Software de Edición de Video	10
12. Actividades de Aprendizaje	46
13. Autoevaluación	51
14. Evaluación final	53
15. Solucionario de las Autoevaluaciones	54
16. Glosario	57
17. Referencias Bibliográficas	58

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO

1. Datos informativos

Diego Patricio Zambrano Rendón un profesional en el área de la Ingeniería en Diseño Digital y Multimedia en la Universidad Tecnológica Indoamérica; Magister en Comunicación Audiovisual con mención en Investigación y docencia en comunicación en la Universidad Central del Ecuador. Su dedicación a la docencia se refleja en sus 8 años de experiencia en Instituciones de Educación Superior como la Universidad Técnica del Norte, Universidad Técnica de Ambato, Universidad Técnica de Cotopaxi y actualmente se desempeña como docente en el Instituto Superior Tecnológico Vicente León; además ha consolidado su práctica en diversos sectores del Diseño Multimedia y Comunicación Audiovisual.

La formación académica abarca áreas claves como el diseño, comunicación, publicidad, docencia y desarrollo profesional, de las cuales obtiene certificaciones internacionales en programas de Adobe y la participación en ponencias en el ámbito de la educación superior.

Un profesional resolutivo que busca soluciones creativas desde un profundo conocimiento técnico de sus herramientas de trabajo; una persona capaz de planificar sus iniciativas desde la estructura de la preproducción hasta el plan de comunicación y difusión del proyecto, ser líder y referente fomentando la investigación técnico–científica y desarrollando competencias creativas que posibiliten el desarrollo de proyectos y su aplicación al servicio de la sociedad.

2. Presentación de la Asignatura

La asignatura de “Multimedia I” se centra en el estudio y aplicación de la planificación para la edición audiovisual, explorando las diversas fases evolutivas del trabajo en producción digital de video y su concreción en proyectos editados.

Este enfoque promueve el desarrollo profesional del estudiante al proporcionar habilidades fundamentales en el manejo de software de edición de video en distintos contextos.

Durante el curso, se adquirirán conocimientos esenciales para realizar tareas de edición de video, abarcando desde los conceptos básicos hasta técnicas más avanzadas.

El énfasis recae en la comprensión y aplicación práctica de las herramientas disponibles en los softwares de edición de vídeo, permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias sólidas en la creación y manipulación efectiva de contenido audiovisual.

Además, se fomenta la capacidad de establecer una planificación detallada que abarque todo el proceso, desde la concepción de la idea hasta la entrega del producto final al cliente. Esta metodología no solo destaca la importancia de la ejecución técnica, sino también la necesidad de comprender el flujo completo de trabajo en la producción de proyectos de edición de vídeo.

3. Introducción de los Temas

El estudio de la siguiente temática está relacionado con bases de lectura e interacción. En él, contempla el desarrollo junto al refuerzo del conocimiento de Espacio y flujo de trabajo, configuración del proyecto, línea de tiempo, creación de títulos y textos, orden, duración y ritmo, administración de recursos, control de recursos, edición de secuencias y clips, creación de cámara rápida y lenta, croma Key, uso de filtros y colorización, renderizar o procesar y por último formatos y tipos de exportación.

Este curso busca profundizar en las raíces de la edición de video. Desde las primeras etapas históricas, las civilizaciones han experimentado con representaciones gráficas y artísticas para transmitir mensajes de manera efectiva a cada generación.

Estos ejemplos fascinantes ilustran la evolución constante de la comunicación visual, que, al igual que en las antiguas civilizaciones, se ha aventurado a expresar mensajes con técnicas creativas y movimientos, trascendiendo las barreras de lo estático y adentrándose en el dinámico mundo de la edición audiovisual.

4. Objetivos de Aprendizaje de la asignatura

Proporcionar a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para crear contenido audiovisual de alta calidad en diversos medios, como cine, televisión, publicidad, medios digitales y más.

Familiarizarse con las principales herramientas y funciones de un software de edición de video, adquiriendo destrezas para la navegación eficiente y efectiva.

Dominar técnicas de edición básicas, como cortar, unir y transicionar clips, así como explorar técnicas más avanzadas, como efectos especiales y animaciones.

5. Unidad y Subunidades

5.1.1 Definición de edición y composición de video digital

5.1.2 Espacio y flujo de trabajo

5.1.3 Configuración del proyecto

5.1.4 Línea de tiempo

5.1.5 Creación de títulos y textos

5.1.6 Orden, duración y ritmo

5.1.7 Administración de recursos

5.1.8 Control de recursos

5.1.9 Edición de secuencias y clips

5.1.10 Creación de cámara rápida y lenta

5.1.11 Croma Key

5.1.12 Uso de filtros y colorización

5.1.13 Colorización

5.1.14 Renderizar o procesar

5.1.15 Formatos y tipos de exportación

6. Resultados de Aprendizaje

Demuestra habilidades avanzadas en el uso de software de edición de video, comprendiendo y aplicando eficientemente las herramientas y funciones disponibles.

Desarrollan habilidades creativas para construir narrativas visuales coherentes, aplicando principios estéticos y de diseño en la creación de contenido multimedia.

Planifican y organizan proyectos de edición de video de manera eficiente, desde la concepción hasta la entrega final, aplicando estrategias efectivas de gestión de tiempo y recursos.

7. Estrategias Metodológicas

Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos, etc.

Tableros didácticos: pizarra y franelógrafo.

Materiales manipulativos: recortables, cartulinas.

Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa.

Materiales de laboratorio

Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas y fotografías.

Materiales sonoros (audio): casetes, discos y programas de radio.

Materiales audiovisuales (vídeo): audiovisuales, películas y vídeos. y montajes

Programas de televisión

Software para Edición de Audio y Video

Software para animación Digital

Educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones, multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas

Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours, virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos online.

TV y vídeo interactivo.

8. Criterios de Evaluación

Para evaluar este proyecto en distintos entornos hay cuatro áreas clave que debemos considerar: el tiempo necesario, seguir las pautas del aprendizaje, mantener un orden riguroso en la presentación y la calidad de la redacción.

Estos elementos simulan cómo se cumplirían los estándares profesionales en cada proyecto, adaptándose a diversos contextos laborales a nivel nacional.

Tabla 1
Criterios de evaluación

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha indicada y dialogada con los estudiantes.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones dadas.	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Se cumplen las indicaciones expresadas.	3	2,5	0
REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA	Mantener un cuidado que conlleve el buen entendimiento y redacción.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

Nota. Criterios de evaluación según PEA Multimedia I

9. Desarrollo de las Subunidades

10. Software de Edición de Video

El software de edición de video es una herramienta fundamental para crear y modificar contenido visual. Ofrece una interfaz intuitiva que permite importar, organizar y manipular clips de video, así como agregar efectos,

transiciones, y audio. Estas aplicaciones suelen proporcionar funciones avanzadas como corrección de color, ajuste de velocidad, y animaciones gráficas. Entre los programas más populares se encuentran Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro y DaVinci Resolve.

Estos programas son utilizados por profesionales y entusiastas para editar desde videos caseros hasta producciones cinematográficas, brindando una amplia gama de herramientas para llevar a cabo el proceso creativo de manera eficiente y con resultados de alta calidad.

11. Introducción al Software de Edición de Video

11.1 Definición de edición y composición de video digital

La edición y composición de video digital constituyen procesos fundamentales en la creación de contenidos visuales.

La edición de video se refiere al arte de seleccionar, organizar y manipular fragmentos de material audiovisual para contar una historia o transmitir un mensaje de manera efectiva.

Este proceso implica cortar, unir, ajustar la duración, añadir efectos visuales y sonoros, así como perfeccionar la calidad general del video. (Ángel, 2018)

11.1.1 Edición de video

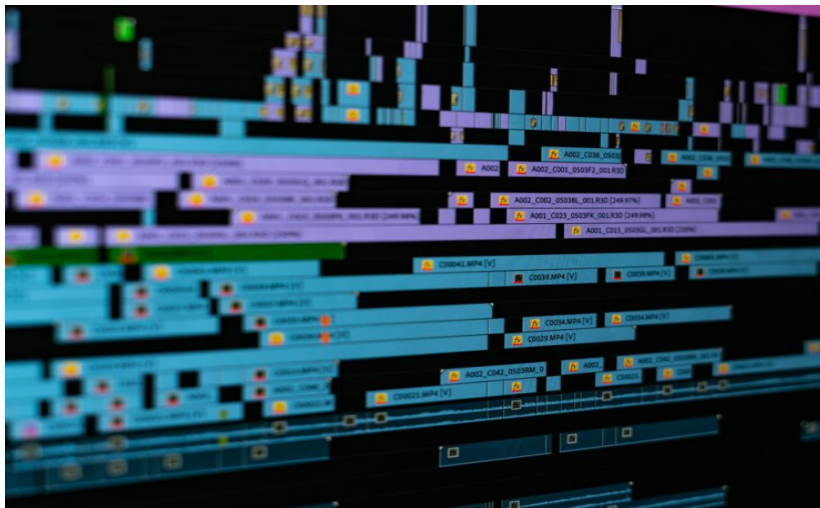
En el ámbito digital, la edición de video ha evolucionado significativamente con la llegada de software especializado.

Herramientas como Adobe Premiere, Final Cut Pro y DaVinci Resolve ofrecen a los editores una amplia gama de opciones para refinar su trabajo.

La edición digital permite no solo una manipulación precisa de los elementos visuales, sino también la integración de efectos especiales, transiciones suaves y la mejora de la calidad visual y auditiva.

Figura 1

Tema de la figura



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

11.1.2 Composición de video

La composición de video, por otro lado, se centra en la organización y disposición de los elementos visuales y auditivos en una presentación coherente y atractiva. Este proceso implica la combinación armoniosa de imágenes, música, efectos visuales y texto para crear una experiencia visualmente impactante. Los profesionales de la composición de video buscan lograr una narrativa visual fluida y cautivadora, asegurándose de que cada elemento contribuya de manera significativa a la historia o mensaje que se quiere transmitir. (Ángel, 2018)

En la era digital, la composición de video también se beneficia de herramientas avanzadas que permiten la creación de efectos visuales sorprendentes y la manipulación detallada de la apariencia estética del contenido. Los artistas visuales y diseñadores gráficos colaboran estrechamente con los editores para lograr una combinación equilibrada de elementos, garantizando una experiencia audiovisual única y memorable.

Figura 2

Composición de video



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

11.1.3 Herramienta

Una herramienta clara de la nueva era digital es youtube. YouTube según Viana (2016) es el medio de comunicación favorito del nuevo milenio. Millones de personas han comenzado a desarrollar su creatividad y han dado a conocer su visión de la vida gracias al gran portal de vídeo de Google.

Figura 3

Herramienta de video "Youtube"



Nota. Tomada de Youtube (2015)

La edición y composición de video digital son procesos que desempeñan un papel crucial en diversas industrias, desde el cine y la televisión hasta la publicidad y las redes sociales. La versatilidad de estas técnicas permite a los profesionales adaptarse a una variedad de plataformas y formatos, asegurando que el contenido sea atractivo y efectivo en diferentes contextos. Además, la edición digital ha democratizado la producción de videos, brindando a creadores independientes y aficionados la oportunidad de expresarse y compartir sus historias de manera accesible. (Arroyo, 2021)

Según (Solís, 2016) el video se ha convertido en el principal formato de difusión, gracias al aumento a nivel global de la conexión a internet, a la mayor capacidad tecnológica de los dispositivos móviles para grabar y editar, a la introducción de características para consumo de video en plataformas populares.

La capacidad de manipular visualmente el contenido brinda a las empresas una herramienta poderosa para contar historias persuasivas y dejar una impresión duradera en el espectador. La colaboración entre profesionales de la edición y la composición de video es esencial para lograr resultados impactantes. Mientras que los editores se centran en la secuencia y estructura de las imágenes en movimiento, los artistas de composición trabajan en la estética general y la coherencia visual. Esta sinergia permite la creación de producciones que no solo son técnicamente sólidas sino también visualmente cautivadoras, capturando la atención de la audiencia desde el principio hasta el final. (Arroyo, 2021)

Ambos procesos, edición y composición de video digital, son esenciales para la producción de contenido visual en la era moderna. Desde la captura de material crudo hasta la presentación final, estas prácticas permiten a los creadores dar vida a sus visiones y cautivar a la audiencia con producciones visuales de alta calidad e impacto emocional. La constante evolución de las herramientas y tecnologías en este campo promete seguir elevando los estándares y posibilidades de la edición y composición de video digital.

11.2. Espacio y flujo de trabajo.

El espacio y flujo son aspectos fundamentales que influyen significativamente en la eficiencia y calidad del proceso creativo. El software de

edición de video proporciona a los profesionales un entorno virtual donde pueden organizar, manipular y perfeccionar sus proyectos visuales. El espacio de trabajo se compone de diversas herramientas y paneles que permiten a los editores y artistas de composición realizar ajustes precisos, gestionar activos multimedia y visualizar el progreso del proyecto. (Martínez et al., 2011)

11.2.1 Entorno de edición.

En un entorno de edición de video, la organización del espacio de trabajo es clave para maximizar la productividad. Las interfaces de los programas suelen ofrecer paneles personalizables que permiten a los usuarios adaptar el diseño según sus preferencias y necesidades específicas. La disposición eficiente de ventanas, pistas de video y herramientas de edición facilita la navegación fluida entre diferentes tareas, desde la importación de material hasta la exportación final del proyecto.

Según Martínez (2011) abarca desde la importación inicial de archivos hasta la fase de postproducción y entrega. Los profesionales suelen seguir un flujo de trabajo secuencial, comenzando con la organización de los clips, la selección de tomas y la creación de la estructura narrativa. Luego, se procede a la edición fina, donde se aplican efectos, transiciones y ajustes de color. La colaboración entre diferentes etapas del flujo de trabajo es esencial para garantizar una transición suave entre las fases del proyecto.

Figura 4

Entorno de edición



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

De acuerdo con Martínez, (2011) los software de edición de video contemporáneos ofrecen herramientas avanzadas que optimizan el flujo de trabajo. La capacidad de previsualización en tiempo real, la edición no destructiva y la integración de efectos en tiempo real permiten a los editores experimentar y ajustar rápidamente, agilizando el proceso creativo. Asimismo, la automatización de tareas recurrentes y la posibilidad de trabajar con varios proyectos simultáneamente mejoran la eficiencia global del flujo de trabajo.

11.2.1 Activos de multimedia.

La gestión de activos multimedia es otra dimensión crítica del espacio y flujo de trabajo en la edición de video. Los software modernos proporcionan bibliotecas organizadas donde los usuarios pueden almacenar y acceder fácilmente a sus recursos, desde clips de video e imágenes hasta efectos de sonido. La capacidad de buscar y gestionar activos de manera eficiente es esencial para mantener un flujo de trabajo fluido y evitar pérdidas de tiempo.

Figura 5

Suit de Adobe



Nota. Tomada de Eopensolutions (2022)

El espacio y flujo de trabajo en el software de edición de video son elementos cruciales que impactan la eficiencia y calidad de la producción. La organización inteligente del espacio, la optimización del flujo de trabajo y la

gestión eficiente de activos multimedia son factores determinantes para alcanzar resultados exitosos en la creación de contenidos visuales en la era digital. (Martínez et al., 2011. p.3)

11.3. Configuración del proyecto.

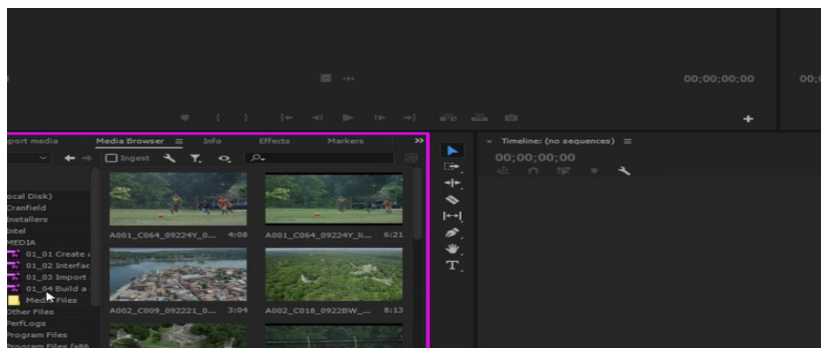
En concordancia con Peralta (2020) La configuración del proyecto en el software de edición de video es un paso crucial que sienta las bases para el éxito y eficiencia de todo el proceso creativo. Al iniciar un nuevo proyecto, los editores deben establecer parámetros esenciales que afectarán directamente al flujo de trabajo y a la calidad final del producto. Uno de sus aspectos clave es la elección de la resolución y la frecuencia de cuadro, que determinan la calidad visual y la fluidez de la reproducción.

11.3.1 Resolución de cuadro.

Además de la resolución y la frecuencia de cuadro, también implica la selección del espacio de color y la profundidad de bits. Estos ajustes afectan la precisión de los colores y la calidad de la imagen, siendo fundamentales para garantizar que el proyecto se adapte a los estándares deseados. La elección de un espacio de color adecuado es especialmente crucial cuando se trabaja en proyectos destinados a la televisión, el cine u otras plataformas específicas.

Figura 6

Cuadros de video



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

Otro aspecto importante es la gestión de audio. Los parámetros relacionados con la frecuencia de muestreo, la configuración de canales y el formato de audio son determinantes para asegurar una calidad sonora óptima. La alineación precisa entre el video y el audio es esencial, y la configuración adecuada desde el principio contribuye a evitar problemas de sincronización y pérdida de calidad en la postproducción.

La elección del formato de archivo y el códec de compresión son elementos críticos de la configuración del proyecto. Dependiendo de los requisitos del proyecto y de la plataforma de destino, los editores deben seleccionar formatos que equilibren la calidad visual con el tamaño del archivo. Al elegir el códec adecuado, se puede garantizar una reproducción suave y una eficiente gestión del espacio de almacenamiento (Martínez et al., 2011.p.5).

También incluye la determinación de la duración del proyecto y la tasa de fotogramas clave. Estos parámetros definen la temporalidad de la narrativa y la velocidad de reproducción, aspectos esenciales para establecer el ritmo y la coherencia en la edición final. La planificación de la duración del proyecto desde el principio facilita la organización de la narrativa y la distribución equitativa de los elementos visuales y auditivos.

11.3.2 Gestión de archivos.

La gestión de archivos y carpetas es un componente práctico. La creación de una estructura organizada de carpetas para almacenar activos, clips y archivos de proyecto simplifica la navegación y evita la pérdida de material importante. Una organización eficiente desde el principio contribuye a un flujo de trabajo más ordenado y ahorra tiempo durante el proceso de edición.

Gracias a Solís (2016) podemos saber que no solo se limita a aspectos técnicos, sino que también involucra la toma de decisiones creativas. Establecer el estilo visual y estético, definir el tono narrativo y seleccionar la música o efectos sonoros iniciales son aspectos clave de la configuración creativa del proyecto. Estas decisiones proporcionan una guía coherente para la edición y la composición, asegurando que todos los elementos del proyecto estén alineados con la visión creativa.

Figura 7

Archivos de video



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

En cuestión, es un proceso multifacético que abarca desde aspectos técnicos hasta decisiones creativas. Establecer parámetros precisos en cuanto a resolución, frecuencia de cuadro, espacio de color y gestión de audio es esencial para garantizar una producción visual y auditiva de alta calidad. Además, la organización eficiente de archivos y la toma de decisiones creativas desde el principio contribuyen a un flujo de trabajo ordenado y coherente a lo largo de todo el proceso de edición.

11.4. Línea de tiempo.

La representación visual de la progresión temporal en el software de edición de video es un elemento esencial para la creación de contenido dinámico. La estructura que organiza y presenta los clips de video, efectos y pistas de audio es fundamental para la comprensión y manipulación del material. Esta representación gráfica, a menudo dispuesta de manera horizontal en la interfaz de edición, permite a los editores visualizar la secuencia de su proyecto y realizar ajustes de manera intuitiva.

En esta estructura, cada clip de video y pista de audio se dispone en una línea horizontal, y la posición de estos elementos indica su ubicación temporal en la narrativa. Los editores pueden ajustar la duración de los clips y posicionarse de

manera específica en la línea, facilitando la creación de transiciones suaves y la construcción de una narrativa visual coherente. Además, la línea de tiempo ofrece una representación gráfica del audio, permitiendo la alineación precisa de efectos sonoros y música con los eventos visuales (Martínez et al., 2011. p.3).

La línea de tiempo es más que una simple herramienta organizativa; también sirve como lienzo donde los editores aplican cambios y mejoras a su proyecto. A lo largo de esta línea, se pueden agregar cortes, transiciones, efectos visuales y ajustes de color para refinar la narrativa y lograr la estética deseada. Los editores también pueden dividir la línea de tiempo en secciones para trabajar en fragmentos específicos, optimizando así la eficiencia del proceso creativo.

Una característica crucial de la línea de tiempo es su capacidad de mostrar múltiples capas de contenido de manera simultánea. Las pistas de video y audio se apilan verticalmente, permitiendo la superposición de elementos. Esta capacidad de trabajar con varias capas en la línea de tiempo es esencial para la creación de efectos visuales complejos, como la superposición de imágenes o la integración de gráficos.

Además de su función organizativa y creativa, la línea de tiempo también facilita la navegación a lo largo del proyecto. Los editores pueden desplazarse horizontalmente para explorar diferentes momentos temporales, agilizando la revisión y la corrección de errores. La representación visual de la duración de los clips y la estructura general del proyecto brinda a los editores una visión general rápida y accesible de su trabajo (Martínez et al., 2011. p.4).

La flexibilidad de la línea de tiempo es clave para adaptarse a diferentes estilos y enfoques de edición. Los editores pueden optar por trabajar con una línea de tiempo única para proyectos más sencillos o utilizar múltiples líneas de tiempo para organizar secciones específicas de contenido de manera más detallada.

Esta adaptabilidad garantiza que la herramienta se ajuste a las necesidades específicas de cada proyecto.

La línea de tiempo no solo se limita a la representación visual, sino que también incorpora controles y herramientas interactivas. Los editores pueden arrastrar y soltar clips, ajustar la duración con simples clics y realizar cortes precisos

para lograr la secuencia perfecta. Esta interactividad contribuye a una experiencia de edición intuitiva y eficiente.

La línea de tiempo no solo se limita a la edición de video; también es un componente esencial en la sincronización de elementos visuales y auditivos. Al representar gráficamente la progresión temporal, permite a los editores alinear con precisión los cortes, transiciones y efectos de sonido con los eventos clave en la narrativa. Esta capacidad de sincronización es vital para crear una experiencia audiovisual coherente y cautivadora, donde cada elemento contribuye armoniosamente al flujo general del proyecto.

La interactividad de la línea de tiempo también se extiende a la capacidad de realizar ajustes en tiempo real. Los editores pueden visualizar instantáneamente cómo los cambios afectan la secuencia general, lo que facilita la experimentación y la toma de decisiones creativas. Esta respuesta en tiempo real es especialmente valiosa al perfeccionar la duración de los clips, ajustar la sincronización o aplicar efectos visuales, ya que los editores pueden ver de inmediato el impacto de sus decisiones (Martínez et al., 2011. p.6).

Otro aspecto crucial es la posibilidad de trabajar con keyframes en la línea de tiempo. Los keyframes permiten a los editores establecer puntos específicos en el tiempo para aplicar cambios graduales en propiedades como la posición, escala, opacidad y más. Esta capacidad de animar elementos a lo largo de la línea de tiempo es esencial para crear efectos visuales complejos, como movimientos suaves de cámara, transiciones personalizadas y animaciones detalladas.

La línea de tiempo también juega un papel vital en la colaboración entre diferentes miembros del equipo de producción. Al permitir la importación y exportación de proyectos, la línea de tiempo facilita el intercambio de contenido entre diferentes plataformas y editores. La posibilidad de compartir proyectos de manera eficiente contribuye a un flujo de trabajo colaborativo, donde varios profesionales pueden contribuir al mismo proyecto, ya sea de forma simultánea o en fases específicas.

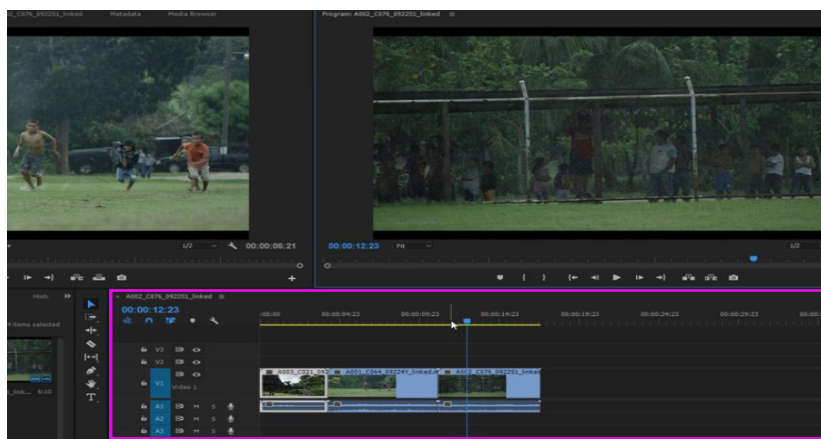
Evoluciona dinámicamente a medida que se aplican cambios. Los editores pueden realizar zoom in y zoom out para ajustar la escala temporal,

enfocándose en detalles específicos o teniendo una visión general del proyecto. Esta funcionalidad escalable es valiosa para proyectos de diversas complejidades, desde simples videos cortos hasta largometrajes complejos con múltiples capas y efectos.

La línea de tiempo, al ser el epicentro del proceso de edición, se conecta directamente con otras herramientas y funciones del software. La integración de funciones como la corrección de color, la aplicación de efectos especiales y la gestión de capas en la misma interfaz optimiza el flujo de trabajo, permitiendo a los editores realizar ajustes globales y locales sin tener que cambiar constantemente entre diferentes ventanas y paneles (Martinez et al., 2011. p.6).

Figura 8

Línea de tiempo de video



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

La representación visual de la progresión temporal en el software de edición de vídeo, comúnmente conocida como línea de tiempo, es una herramienta multifacética y esencial en el proceso creativo. Desde su función organizativa y creativa hasta su capacidad de mostrar múltiples capas y facilitar la navegación, la línea de tiempo se erige como el lienzo dinámico donde los editores dan vida a sus proyectos audiovisuales.

11.5. Creación de títulos y textos.

La creación de títulos y textos en el ámbito de la edición de video agrega un componente esencial para transmitir información, establecer contextos y mejorar la estética visual de la producción. Los editores utilizan herramientas especializadas para incorporar texto de manera efectiva en la composición, permitiendo la creación de rótulos, créditos, subtítulos y otros elementos textuales. La tipografía y el diseño son factores clave durante este proceso, ya que la elección de fuentes, colores y estilos contribuye a la coherencia estética y a la transmisión adecuada del mensaje.

La creación de títulos no se limita solo al contenido informativo; también desempeña un papel narrativo. Los títulos pueden introducir secciones, enfocar la atención en momentos clave o incluso generar anticipación para eventos futuros en el video. La animación y transiciones aplicadas a los títulos añaden un toque dinámico, aportando un aspecto visual atractivo y profesional.

La flexibilidad en la creación de títulos permite a los editores experimentar con diversas técnicas y estilos. Desde títulos estáticos hasta animaciones más elaboradas, las herramientas de edición de video proporcionan opciones para adaptarse a la tonalidad y estilo de cada proyecto. Además, la capacidad de aplicar efectos visuales, como sombras y resplandores, contribuye a destacar los títulos y mejorar su legibilidad.

La integración de títulos y textos en la línea de tiempo permite a los editores trabajar de manera coherente con el flujo general de la narrativa. Al ajustar la duración y posición de los títulos en la línea de tiempo, los editores pueden sincronizarlos con eventos específicos en el video, asegurando una presentación visualmente impactante y organizada. Esta sincronización es esencial para mantener la coherencia narrativa y visual en todo el proyecto (Martínez et al., 2011. p.8).

La creación de títulos no solo implica la inserción de texto en la línea de tiempo; también incorpora la capacidad de realizar ajustes precisos en términos de posición, escala, rotación y opacidad. Estos controles permiten una personalización detallada, garantizando que los títulos se integren

armoniosamente con la composición general y cumplan con los estándares estéticos del proyecto.

Figura 9

Creación de títulos



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

La animación de títulos agrega un nivel adicional de dinamismo a la presentación visual. Los editores pueden aplicar transiciones suaves, movimientos de entrada y salida, así como efectos de desvanecimiento para mejorar la aparición y desaparición de los títulos. Esta capacidad de animación no solo mejora la estética, sino que también contribuye a la fluidez narrativa y a la cohesión visual en el conjunto del video.

La creación de subtítulos es otro aspecto significativo, especialmente en la era de la globalización y el consumo de contenido en plataformas diversas. Los editores pueden agregar subtítulos para ampliar la accesibilidad del contenido, permitiendo a personas de diferentes idiomas disfrutar y comprender el video. Las herramientas de edición de video brindan funciones específicas para la creación y sincronización precisa de subtítulos, asegurando una experiencia inclusiva para la audiencia.

La creación de títulos y textos en la edición de video desempeña un papel crucial en la narrativa visual al proporcionar información adicional, contextualizar escenas y enfatizar puntos clave. La elección de estilos

tipográficos y colores no solo afecta la legibilidad del texto, sino que también influye en la atmósfera y el tono general del video. Los editores pueden seleccionar fuentes que se alineen con la identidad visual del proyecto, aportando coherencia y un toque distintivo a la presentación textual (Martínez et al., 2011. p.8).

La integración de la creación de títulos en el flujo de trabajo permite a los editores ajustar la duración y el momento exacto de la aparición y desaparición de los títulos. Esta sincronización precisa es esencial para garantizar que los textos se presenten de manera coherente con los eventos en el video, contribuyendo así a la claridad narrativa y evitando distracciones innecesarias.

La creatividad en la creación de títulos se expande aún más con la posibilidad de superponer gráficos y efectos visuales sobre el texto. Los editores pueden agregar sombras, contornos, fondos translúcidos o incluso aplicar efectos de desenfoque para realzar la visibilidad y el impacto de los títulos. Esta versatilidad permite adaptar la presentación textual a diversas escenas y estilos visuales.

La creación de títulos también se beneficia de la capacidad de previsualización en tiempo real durante el proceso de edición. Esta característica permite a los editores ver cómo se verán los títulos en el contexto del video antes de la exportación final, facilitando ajustes rápidos y precisos. La retroalimentación inmediata garantiza que los títulos se integren de manera armoniosa con el flujo visual del proyecto (Martínez et al., 2011. p.8).

La creación de títulos y textos en la edición de video no solo cumple una función informativa, sino que también añade capas de expresión artística y comunicativa.

La atención a la elección tipográfica, la animación creativa, la sincronización precisa y la accesibilidad contribuyen a una presentación textual efectiva y estéticamente agradable. La versatilidad de estas herramientas permite a los editores personalizar la experiencia visual, mejorando la calidad y la conexión emocional con la audiencia.

11.5. Orden, duración y ritmo.

El orden, la duración y el ritmo en la edición de video son elementos cruciales que moldean la narrativa, la estética y la experiencia del espectador. El orden de las escenas determina la secuencia de eventos y la coherencia temporal en el video. Los editores toman decisiones estratégicas sobre cómo organizar y presentar visualmente el contenido para lograr el impacto deseado. Establecer un orden lógico no solo facilita la comprensión de la historia, sino que también contribuye a mantener el interés y la conexión emocional del espectador.

La duración de las escenas y los cortes juega un papel significativo en el ritmo general del video. Ajustar la duración de los clips afecta la velocidad a la que la narrativa se desarrolla, influyendo en la tensión, la emoción y la atención del espectador.

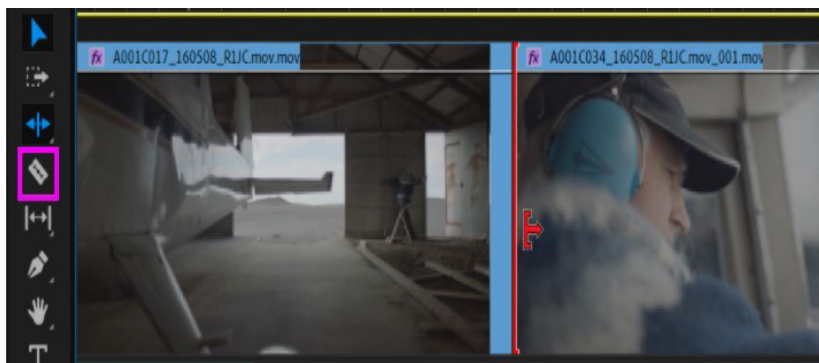
Cortes rápidos pueden generar un ritmo frenético y dinámico, mientras que escenas más prolongadas pueden proporcionar momentos de reflexión y profundidad. La habilidad para variar la duración de manera intencionada permite a los editores controlar el ritmo narrativo y la experiencia emocional del espectador.

El ritmo en la edición de video se relaciona directamente con la frecuencia de los cortes y la relación temporal entre diferentes escenas. Los editores buscan un equilibrio armonioso para mantener la atención sin abrumar al espectador. La sincronización de cortes con la música o el diálogo, así como la aplicación de transiciones suaves, contribuye a un ritmo fluido y envolvente. La variación en el ritmo es esencial para evitar la monotonía y proporcionar momentos de intensidad y calma según la narrativa del video (Martínez et al., 2011, p.15).

La creación de un orden lógico se complementa con la capacidad de alterar la duración de las escenas para enfatizar puntos clave o mantener un flujo constante. Los editores utilizan técnicas como la aceleración y desaceleración temporal para ajustar la percepción del tiempo en el video. Esta flexibilidad en la duración permite a los creadores manipular la experiencia del espectador y destacar momentos cruciales en la narrativa.

Figura 10

Añadir transiciones



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

El uso de transiciones entre escenas es un componente vital para establecer el orden y el ritmo en la edición de video. Las transiciones, ya sean cortes bruscos, fundidos, o efectos más elaborados, conectan las escenas de manera coherente y suavizan la transición entre diferentes momentos del video. La elección y el momento de aplicación de las transiciones influyen en la fluidez del video y contribuyen a un ritmo narrativo cohesivo.

El orden, la duración y el ritmo no solo se aplican a nivel macro en la estructura general del video, sino también a nivel micro dentro de las escenas individuales. La selección cuidadosa de los planos, la velocidad de los movimientos de cámara y la edición precisa de la acción afectan directamente el ritmo y la fluidez visual en cada segmento. Los detalles en la organización de cada escena contribuyen a la coherencia global del proyecto.

La duración de las escenas desempeña un papel crucial en la creación de un ritmo envolvente. La variación en la duración permite a los editores controlar la intensidad emocional y mantener el interés del espectador. Momentos de pausa y reflexión contrastan con secuencias más rápidas y dinámicas, contribuyendo a un ritmo que se adapta a la naturaleza del contenido. La habilidad de jugar con la duración de manera estratégica añade profundidad y dinamismo a la experiencia visual.

El ritmo, entendido como la frecuencia y la velocidad de los cortes, se convierte en un elemento coreográfico en la edición de vídeo. Los editores ajustan el ritmo para reflejar la energía de la narrativa y crear momentos de énfasis.

La sincronización precisa con la música o los eventos clave en el video amplifica la sensación de cohesión y conexión emocional.

La variación en el ritmo mantiene la atención del espectador, llevándolo de un estado de calma a momentos de mayor intensidad y emoción.

La aplicación de transiciones efectivas es una herramienta clave para suavizar cambios y garantizar la continuidad en el orden y el ritmo del video. Transiciones suaves o creativas no sólo conectan las escenas, sino que también añaden estilo y coherencia visual.

Los editores consideran factores como la dirección del movimiento, la duración y el tipo de transición para lograr una transición que complemente la atmósfera del proyecto.

El orden, la duración y el ritmo son pilares fundamentales en la edición de video, guiando la presentación y la experiencia del espectador. La toma de decisiones estratégicas sobre la secuencia de eventos, la duración de las escenas y la variación del ritmo narrativo son esenciales para lograr una narrativa visual efectiva y envolvente. La habilidad para manipular estos elementos permite a los editores contar historias de manera impactante, manteniendo la atención del espectador y creando una experiencia audiovisual memorable (Martínez et al., 2011. p.18).

11.7. Administración de recursos.

Citando a Arroyo (2021) La administración de recursos en la edición de video abarca la gestión eficiente de activos multimedia, espacio de almacenamiento y capacidad de procesamiento. Los editores trabajan con una variedad de recursos, desde clips de vídeo e imágenes hasta efectos visuales y archivos de audio. La organización inteligente de estos activos es esencial para

agilizar el flujo de trabajo y facilitar el acceso rápido a los elementos necesarios. La implementación de bibliotecas y sistemas de etiquetas contribuye a una gestión eficaz de los recursos, permitiendo a los editores ubicar y utilizar material específico de manera eficiente.

La capacidad de procesamiento de la computadora es otro recurso clave que afecta directamente la eficiencia en la edición de video. La administración cuidadosa de la carga de trabajo, la optimización de la configuración del software y la elección de ajustes adecuados son esenciales para evitar retrasos y asegurar un rendimiento fluido durante la edición. Los editores también pueden utilizar la renderización por lotes para maximizar la eficiencia y aprovechar al máximo los recursos de hardware disponibles.

La colaboración y la distribución de recursos entre diferentes miembros del equipo de producción son aspectos fundamentales de la administración eficiente.

La planificación y organización proactiva son elementos clave en la administración de recursos en la edición de video. Anticipar las necesidades de almacenamiento, establecer prácticas de respaldo regulares y optimizar la configuración del software son pasos fundamentales. Además, el monitoreo constante del rendimiento del sistema y la adaptación a medida que evolucionan los proyectos garantizan una administración de recursos eficaz a lo largo del ciclo de vida del proyecto (Martínez et al., 2011. p.24).

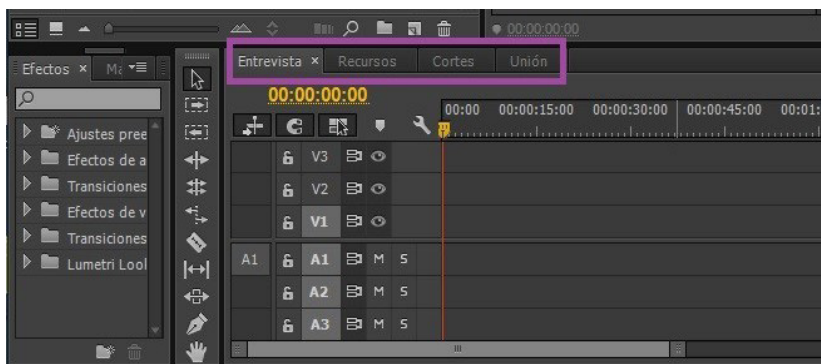
La administración de recursos en la edición de video es un proceso integral que aborda la gestión de activos multimedia, espacio de almacenamiento y capacidad de procesamiento.

La eficiencia en la organización y utilización de estos recursos no solo mejora el flujo de trabajo, sino que también contribuye a la calidad y coherencia del producto final.

La atención cuidadosa a la planificación y la adaptación continua son fundamentales para enfrentar los desafíos y optimizar la administración de recursos en la creación de contenidos audiovisuales.

Figura 10

Administrador de recuerdos



Nota. Tomada de Codigonexo (2019)

11.8. Control de recursos

De acuerdo con Martínez, (2011) el control de recursos en la edición de video implica la supervisión y gestión activa de los activos, la potencia de procesamiento y el espacio de almacenamiento a lo largo de todo el proceso de producción. Los editores deben mantener un control riguroso sobre los archivos utilizados en el proyecto, asegurándose de evitar la redundancia y de optimizar la eficiencia en el acceso a los recursos. Utilizar sistemas de etiquetado y organización coherente de carpetas facilita el seguimiento y la localización de los activos necesarios, contribuyendo a un control eficaz.

El monitoreo constante de la capacidad de procesamiento es esencial para garantizar un rendimiento óptimo durante la edición de video. Los editores deben estar atentos a la carga de trabajo de la CPU y la GPU, ajustando la configuración del software según sea necesario. La capacidad de pre visualización y renderización también está sujeta al control activo, permitiendo a los editores optimizar la calidad y velocidad de procesamiento para adaptarse a los requisitos específicos de cada proyecto (Ángel, 2018. p.5).

El control de recursos se extiende al manejo del espacio de almacenamiento, donde los editores deben evaluar de manera regular el

uso del disco duro y anticipar las necesidades futuras. Eliminar archivos no utilizados, respaldar proyectos en ubicaciones seguras y gestionar el espacio de almacenamiento de manera proactiva son aspectos clave del control eficiente de recursos. Además, la implementación de prácticas de almacenamiento en red o en la nube contribuye a un control más flexible y accesible.

El uso de herramientas de análisis y monitoreo del sistema es parte integral del control de recursos en la edición de video. Estas herramientas proporcionan información detallada sobre el rendimiento de la computadora, alertando a los editores sobre posibles cuellos de botella o problemas de recursos. El control proactivo basado en datos permite a los editores anticipar y abordar problemas potenciales antes de que afecten negativamente el flujo de trabajo.

La colaboración entre miembros del equipo también se beneficia del control activo de recursos. Al establecer políticas y procedimientos claros para la gestión de versiones y el intercambio de activos, los editores aseguran una colaboración eficiente y evitan la confusión o la pérdida de datos. El control de acceso a proyectos y archivos también es crucial para garantizar la integridad y seguridad de los recursos compartidos entre los miembros del equipo.

En resumen, el control de recursos en la edición de video es un proceso dinámico y multifacético que requiere supervisión constante y adaptación proactiva. Desde la gestión de activos y espacio de almacenamiento hasta el monitoreo de la capacidad de procesamiento, los editores deben ejercer un control activo para garantizar un flujo de trabajo eficiente y la calidad del producto final. La implementación de prácticas de control estratégicas y el uso de herramientas tecnológicas avanzadas son esenciales para enfrentar los desafíos de la gestión de recursos en la producción de contenidos audiovisuales (Ángel, 2018. p.8).

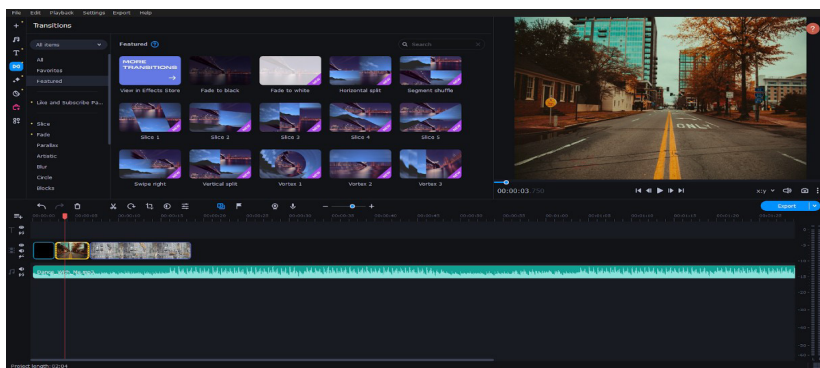
11.9. Edición de secuencias y clips

La edición de secuencias y clips en la producción de video es un proceso esencial para dar forma a la narrativa y la estructura visual del proyecto. Los editores trabajan con clips individuales, organizándose y ensamblando secuencias para construir la historia deseada. La capacidad de cortar, unir y organizar clips es fundamental para lograr una narrativa fluida y coherente.

Según Martínez, (2011) en la edición de secuencias, los editores utilizan técnicas como el corte y la unión para definir el ritmo y la progresión de la historia. La selección cuidadosa de dónde comienza y termina cada clip afecta la percepción del tiempo y la tensión en el video. La habilidad de experimentar con diferentes combinaciones de secuencias permite a los editores encontrar la estructura más impactante y emocional para el proyecto.

La edición de clips también implica la aplicación de transiciones entre ellos para suavizar las conexiones y mantener la continuidad visual. Las transiciones pueden ser simples cortes o efectos más elaborados, como fundidos o desvanecimientos, que contribuyen a la fluidez narrativa. Los editores también pueden jugar con la velocidad de los clips, aplicando ralentizaciones o aceleraciones para agregar énfasis a ciertos momentos o para crear un efecto específico (Ángel, 2018, p.9).

Figura 11
Edición de clip

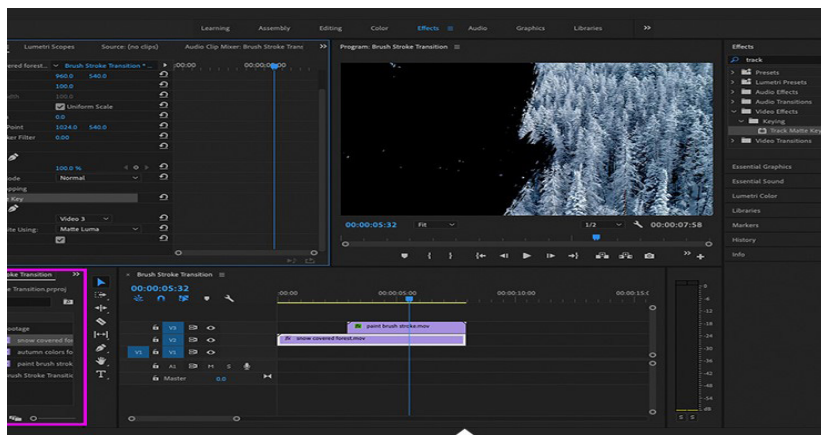


Nota. Tomada de Iskri (2019)

La organización de clips en la línea de tiempo es crucial para la eficiencia en la edición. Los editores utilizan pistas y capas para manejar múltiples elementos, como pistas de video, pistas de audio y efectos visuales, permitiendo una representación visual clara de la estructura general del proyecto. La capacidad de agrupar clips, etiquetarlos y organizarlos en secciones facilita la navegación y la modificación precisa durante el proceso creativo.

Figura 12

Organización de clips



Nota. Tomada de Hooksounds (2022)

La edición de secuencias y clips no se limita solo a la disposición en la línea de tiempo; también implica la aplicación de efectos y ajustes específicos a cada clip. Los editores pueden realizar correcciones de color, ajustar la exposición y aplicar efectos visuales para mejorar la calidad estética de cada clip individual. Esta atención a los detalles contribuye significativamente a la cohesión visual del proyecto.

La flexibilidad en la edición de secuencias y clips se destaca a través de la capacidad de realizar cambios no destructivos. Los editores pueden experimentar con diferentes versiones de una secuencia o aplicar ajustes sin comprometer la versión original del clip. Esta funcionalidad proporciona libertad creativa y permite a los editores explorar diversas opciones antes de tomar decisiones finales.

La edición de secuencias y clips es un aspecto fundamental en la producción de video que permite a los editores dar forma a la narrativa y la estética visual. Desde la organización y disposición de clips en la línea de tiempo hasta la aplicación de transiciones y efectos, este proceso es esencial para crear videos impactantes y emocionalmente resonantes. La atención a los detalles y

la habilidad para experimentar con diferentes enfoques son clave para lograr resultados visualmente impactantes y narrativamente sólidos (Ángel, 2018. p.15).

11.10. Creación de cámara rápida y lenta

La creación de efectos de cámara rápida y lenta en la edición de video añade una dimensión única a la narrativa visual, permitiendo a los editores manipular la percepción del tiempo y resaltar momentos específicos con un estilo distintivo.

Gracias a Martinez, (2011) podemos saber que la cámara rápida, o "time-lapse", implica la aceleración del tiempo para mostrar eventos que suceden a una velocidad más rápida de lo normal. Los editores logran este efecto mediante la eliminación de cuadros en la secuencia, creando la ilusión de que el tiempo avanza rápidamente. Este efecto se utiliza comúnmente para resaltar cambios lentos o procesos extensos, como la transición de día a noche o el desarrollo de un paisaje.

En la edición, la creación de estos efectos se realiza ajustando la velocidad de reproducción de los clips en la línea de tiempo. Para la cámara rápida, se reduce la duración del clip, eliminando cuadros para acelerar la acción.

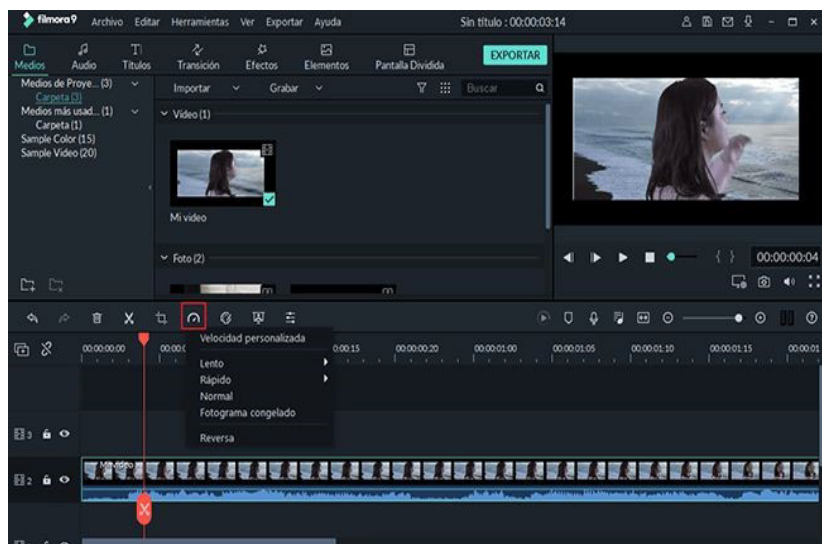
Para la cámara lenta, se prolonga la duración del clip, duplicando o triplicando cuadros para ralentizar la acción. Los editores también pueden utilizar herramientas de software para ajustar la velocidad de reproducción de manera más precisa.

Además de la manipulación de la velocidad, la creación efectiva de cámara rápida y lenta implica considerar la transición entre los clips. Las transiciones suaves y cuidadosamente sincronizadas contribuyen a una experiencia visual cohesiva y atractiva.

Los editores también pueden combinar estos efectos con cambios en la música o la atmósfera sonora para mejorar la experiencia global.

Figura 12

Cámara rápida y cámara lenta



Nota. Tomada de Filmora (2023)

La creación de cámara rápida y lenta no solo es una técnica estilística, sino también una herramienta narrativa poderosa. Estos efectos permiten a los editores controlar el tiempo y enfocar la atención del espectador en detalles específicos, creando un impacto emocional y visual único en la narrativa audiovisual. La habilidad para aplicar estos efectos con precisión y creatividad demuestra la destreza del editor en la manipulación del tiempo y la percepción del espectador.

La creación de efectos de cámara rápida y lenta también se ve influida por la elección de la música y el diseño sonoro. La sincronización de la velocidad de reproducción con cambios en la banda sonora puede intensificar la experiencia visual, generando una conexión más profunda entre la narrativa audiovisual y la audiencia.

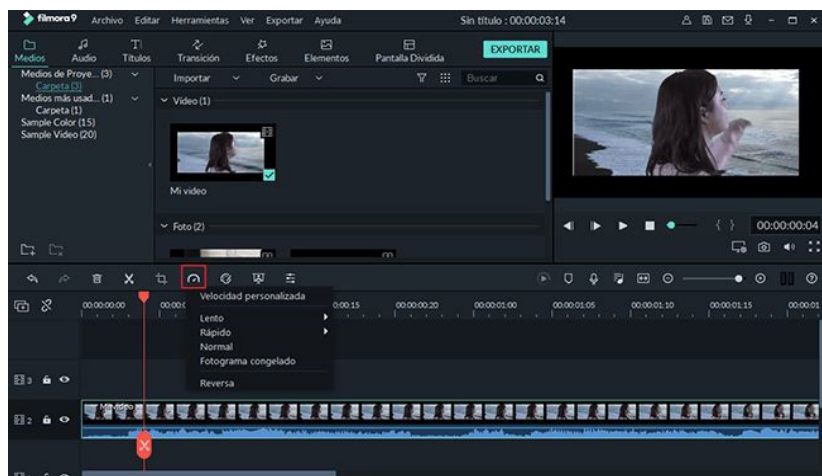
La experimentación con estos efectos brinda a los editores la oportunidad de explorar la creatividad y la expresión artística.

La cámara rápida puede ser utilizada para condensar largos períodos de tiempo o resaltar patrones de movimiento en formas sorprendentes, mientras que la cámara lenta puede revelar la belleza oculta en acciones aparentemente cotidianas. La capacidad de aplicar estos efectos de manera intencionada agrega capas de complejidad y significado a la narrativa, llevando a la audiencia a una experiencia visual más inmersiva y cautivadora (Ángel, 2018. p.15).

La creación de efectos de cámara rápida y lenta también ha evolucionado con el uso de tecnologías avanzadas. La grabación de alta velocidad y la posibilidad de ajustar la velocidad de reproducción con mayor precisión en herramientas de edición modernas permiten a los editores lograr resultados más refinados y efectivos.

Figura 13

Creación de efectos



Nota. Tomada de Filmora (2023)

11.11. Croma Key

El croma key, también conocido como pantalla verde o azul, es una técnica en la edición de video que permite a los editores superponer diferentes imágenes o videos al reemplazar un fondo uniforme con otro contenido visual.

Esta técnica es especialmente valiosa en la producción cinematográfica y televisiva, así como en la creación de efectos especiales y contenido multimedia.

Figura 14

Ejecución del croma key



Nota. Tomada de Shutterstock (2023)

Justificado por Peralta (2020) la aplicación del croma key implica la grabación de un sujeto frente a una pantalla verde o azul sólida durante la filmación. Posteriormente, durante la fase de edición, el fondo de color uniforme se elimina digitalmente, creando un área transparente donde se puede incrustar otro contenido visual. Este proceso brinda a los editores una amplia flexibilidad para situar a los personajes en cualquier entorno imaginable, desde paisajes exóticos hasta mundos fantásticos.

Además de su uso en la creación de entornos virtuales, el croma key es esencial para la inclusión de elementos visuales como gráficos, animaciones o efectos especiales. Los editores pueden superponer objetos o personajes generados por computadora en la escena filmada, permitiendo la integración de elementos que no estarían presentes durante la filmación original.

La precisión en la ejecución del croma key es crucial para obtener resultados convincentes. La iluminación uniforme en la pantalla verde, el contraste adecuado entre el sujeto y el fondo, y la elección cuidadosa de los colores (verde o azul) son factores determinantes.

Las herramientas de edición modernas ofrecen controles avanzados para refinar y ajustar la clave cromática, permitiendo una integración más precisa y realista de los elementos visuales en la escena.

El croma key es una herramienta poderosa y versátil en la edición de video que abre nuevas posibilidades creativas. Desde la creación de entornos virtuales hasta la incorporación de elementos visuales, esta técnica ofrece a los creadores la capacidad de transportar a los espectadores a mundos imaginarios y de enriquecer la narrativa visual de manera impactante (Arroyo, 2021 p.5).

11.12. Uso de filtros y colorización

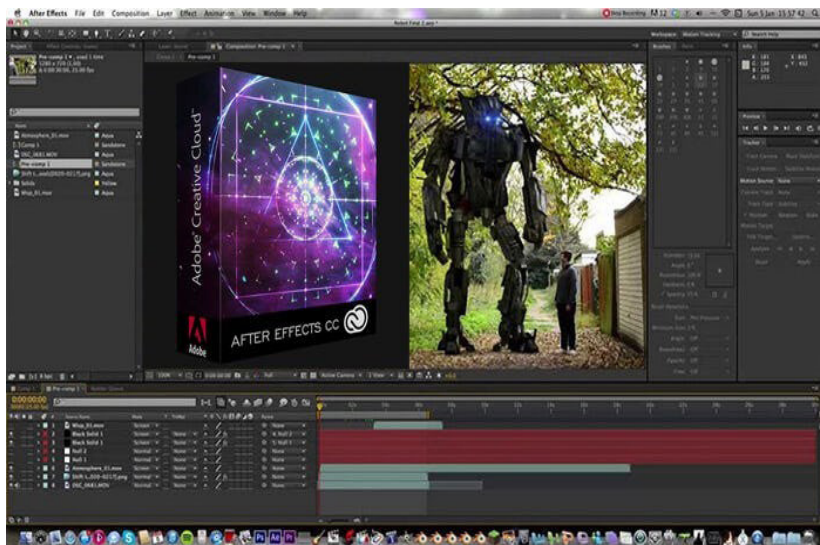
El uso de filtros y la colorización en la edición de video son técnicas fundamentales para manipular la estética visual y transmitir emociones específicas en una producción. Los filtros permiten aplicar ajustes preestablecidos o personalizados a la imagen, mientras que la colorización implica modificar los colores de la escena para lograr un efecto deseado. Ambas técnicas son esenciales para crear un estilo visual único y coherente (Arroyo, 2021 p.15).

Los filtros en la edición de video se utilizan para modificar aspectos como el contraste, la saturación, el brillo y la temperatura de color. Los editores pueden elegir entre una variedad de filtros predefinidos o personalizar ajustes para lograr una apariencia visual específica.

La colorización va más allá de la corrección de color básica, permitiendo a los editores modificar selectivamente tonalidades específicas para resaltar o atenuar elementos visuales. Este proceso es particularmente útil para enfocar la atención en áreas específicas de la imagen o para crear contrastes visuales impactantes.

Figura 15

Aplicación de efectos



Nota. Tomada de Crehana (2021)

Ambas técnicas, filtros y colorización, son herramientas poderosas para establecer un estilo visual consistente a lo largo de una producción. La coherencia en el uso de filtros y la paleta de colores contribuye a la identidad visual del proyecto, brindando una experiencia visual unificada y memorable. Los editores pueden ajustar la intensidad de los filtros y la saturación de los colores para adaptarse a la narrativa y el tono específicos de cada escena.

Además de establecer un estilo visual, el uso de filtros y colorización desempeña un papel crucial en la narrativa y el tono de una producción. La elección de colores y la aplicación de filtros pueden reflejar estados de ánimo, épocas históricas o incluso universos ficticios. Por ejemplo, la aplicación de tonos apagados y filtros desaturados puede transmitir una sensación de melancolía o nostalgia, mientras que la intensificación de colores vibrantes puede evocar emociones de energía y vitalidad. Esta capacidad para moldear la experiencia emocional del espectador hace que estas técnicas sean herramientas narrativas poderosas (Arroyo, 2021 p.15).

De acuerdo con Peralta (2020) en el ámbito cinematográfico, la colorización también se utiliza estratégicamente para diferenciar entre líneas temporales o realidades alternativas. Los cambios en la paleta de colores pueden indicar transiciones temporales, cambios en el estado de ánimo de los personajes o incluso revelar momentos cruciales en la trama. La habilidad de los editores para manipular la percepción visual a través de la aplicación cuidadosa de filtros y la colorización contribuye de manera significativa a la construcción de una experiencia cinematográfica rica y cautivadora.

La evolución de las tecnologías de edición ha ampliado las posibilidades en el uso de filtros y colorización. Los editores pueden ahora acceder a herramientas avanzadas que ofrecen un mayor control sobre los detalles, permitiendo ajustes precisos y sutiles. La combinación de estas técnicas proporciona a los creadores la capacidad de expresar su visión artística y de generar una conexión emocional más profunda con la audiencia a través de una paleta visual distintiva.

11.13. Colorización

La colorización en la edición de video es un proceso artístico y técnico que juega un papel crucial en la creación de la identidad visual de una producción. Este proceso va más allá de la simple corrección de color y se convierte en una herramienta poderosa para transmitir emociones, establecer tonos narrativos y evocar ambientes específicos. Los editores pueden manipular selectivamente la paleta de colores, ajustar la saturación y modificar los tonos para lograr un efecto visual único que se alinee con la visión creativa del proyecto.

La aplicación de la colorización es especialmente destacada en producciones que buscan evocar épocas históricas específicas.

La reproducción precisa de colores puede transportar al espectador a décadas pasadas, mientras que la aplicación de estilos de color más contemporáneos puede dotar a la narrativa de una sensación de modernidad. Estos ajustes no solo influyen en la percepción del tiempo, sino que también aportan capas adicionales de significado y profundidad a la historia visual.

Figura 16

Aplicación de colorización



Nota. Tomada de Crehana (2021)

Además de su impacto en la ambientación temporal, la colorización se utiliza para establecer tonalidades específicas en una producción. La elección de paletas de colores cálidos puede generar una sensación acogedora y nostálgica, mientras que tonalidades frías pueden transmitir una atmósfera más distante o futurista. La habilidad de los editores para jugar con estos elementos visuales amplifica la experiencia emocional del espectador, sumergiéndose en la historia de una manera más completa.

La tecnología moderna ha elevado la capacidad de colorización a niveles impresionantes. Los editores pueden realizar ajustes precisos y detallados en cada matiz, incluso aplicar correcciones específicas por área en la imagen. Esto proporciona un grado de control sin precedentes, permitiendo una personalización completa y refinada de la paleta de colores. Además, las herramientas avanzadas también facilitan la coherencia visual a lo largo de toda la producción, garantizando que la colorización contribuya a la narrativa general de manera armoniosa.

En proyectos cinematográficos y televisivos, la colorización también se utiliza para diferenciar entre líneas temporales, estados emocionales o incluso

realidades alternativas. Cambios sutiles en la paleta de colores pueden indicar transiciones clave en la trama, ofreciendo a los espectadores pistas visuales que enriquecen la comprensión de la narrativa (Arroyo, 2021 p.19).

Gracias a Ángel (2018) podemos comprender que se define como género cinematográfico al tema general de una película que sirve para su clasificación. Un género cinematográfico debe ser reconocido por el espectador, tanto por las evidencias que muestran (tipos de personajes o estereotipos, escenarios, iluminación o ambientes) como por el tratamiento de las acciones y situaciones.

La colorización en la edición de video es una herramienta multifacética que va más allá de la corrección técnica de colores. Es una forma de expresión artística que permite a los editores dotar de significado visual a sus proyectos, influir en la percepción emocional del espectador y crear una identidad visual única y memorable. Con avances tecnológicos continuos, la colorización sigue siendo una parte esencial de la narrativa visual contemporánea.

11.13. Renderizar y procesar

El proceso de renderizar y procesar en la edición de video es esencial para transformar el trabajo creativo del editor en un producto finalizado y listo para ser visualizado.

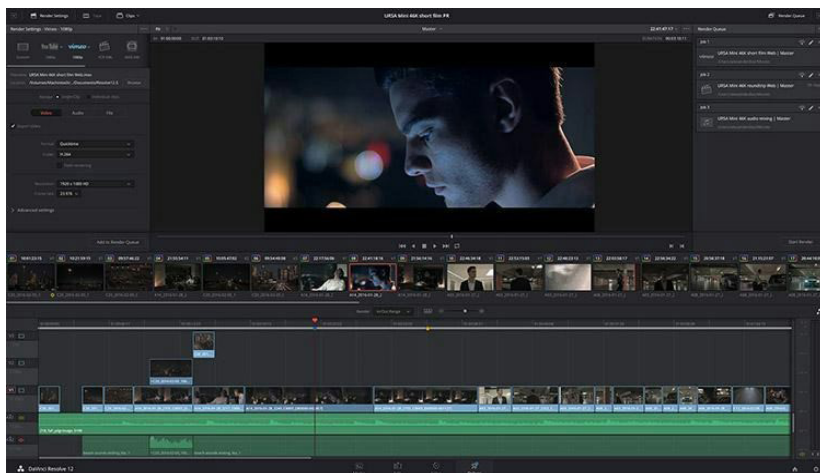
La renderización se refiere a la generación de los archivos de vídeo a partir de los proyectos editados, y el procesamiento implica la aplicación de efectos, transiciones y ajustes finales.

Durante el proceso de renderización, la computadora del editor calcula y fusiona todas las capas, efectos y ajustes realizados en el proyecto.

Este paso transforma la representación visual en tiempo real en un archivo de vídeo completo que puede ser reproducido de manera fluida. La renderización puede ser una tarea intensiva en recursos, especialmente en proyectos con efectos visuales complejos o en resoluciones muy altas, y la duración puede variar según la potencia del hardware utilizado.

Figura 17

Aplicación de renderización



Nota. Tomada de Crehana (2021)

El procesamiento, por otro lado, se refiere a la aplicación final de ajustes y efectos a la secuencia renderizada. Esto puede incluir la corrección de color, la mejora de la calidad visual y la aplicación de efectos de audio. Los editores pueden realizar ajustes finales para perfeccionar la estética visual y auditiva del proyecto antes de compartirlo con la audiencia.

El rendimiento y la eficiencia del proceso de renderización y procesamiento están influenciados por la potencia de la computadora y la complejidad del proyecto. Los editores a menudo pueden ajustar configuraciones para equilibrar la calidad y la velocidad de renderización según sus necesidades y restricciones de tiempo. El uso de hardware especializado, como tarjetas gráficas potentes, puede acelerar significativamente estos procesos, mejorando la productividad del flujo de trabajo (Arroyo, 2021 p.19).

En la era de la edición de video digital, la renderización y el procesamiento se han vuelto más rápidos y accesibles gracias a la evolución de la tecnología. El uso de software avanzado y la capacidad de renderización en segundo plano permiten a los editores optimizar su tiempo y centrarse en

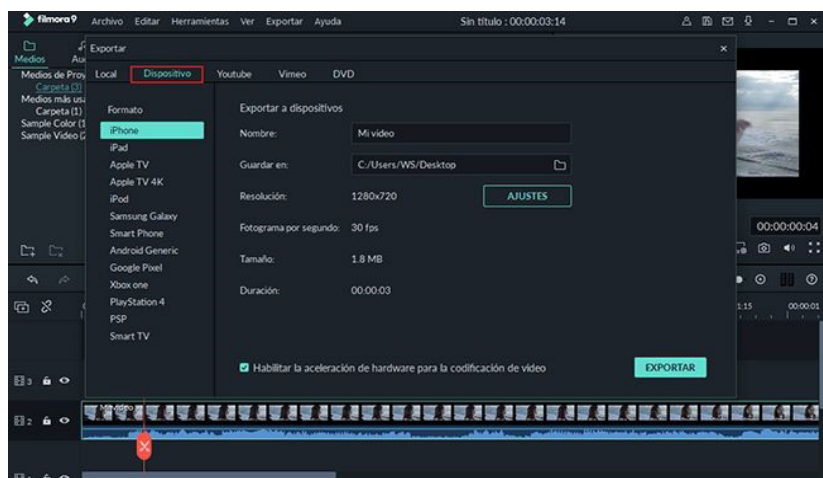
la creatividad, mientras la computadora realiza las tareas de renderización y procesamiento de fondo. Este enfoque mejora la eficiencia del flujo de trabajo y facilita la producción de contenido visual de alta calidad.

11.13. Formatos y tipos de exportación

Según Peralta (2020) La elección de formatos y tipos de exportación en la edición de video es un paso crucial que impacta directamente la calidad y la compatibilidad del producto final. Diversos formatos de archivo están diseñados para satisfacer diferentes necesidades, desde la reproducción en plataformas en línea hasta la exhibición en dispositivos específicos.

Figura 18

Exportación de video



Nota. Tomada de Crehana (2021)

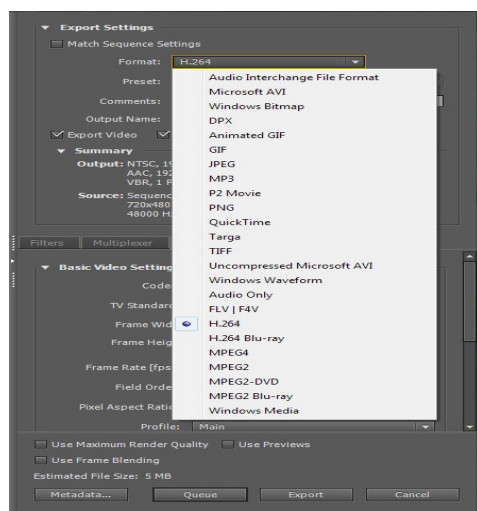
Uno de los formatos más comunes de exportación es el MP4 (MPEG-4), que ofrece una excelente calidad de video con tamaños de archivo moderados. Este formato es ampliamente compatible con reproductores y plataformas en línea, lo que lo convierte en una elección popular para compartir contenido en la web. La compresión eficiente del MP4 mantiene una calidad visual sólida sin ocupar excesivo espacio de almacenamiento (Arroyo, 2021 p.21).

Para proyectos que requieren una calidad de imagen excepcional, el formato de exportación sin pérdida, como el Apple ProRes o el formato de intercambio de material (MXF), es preferido. Estos formatos preservan la calidad original del video, pero a menudo generan archivos más grandes. Son ideales para la postproducción y la exhibición en entornos profesionales donde la calidad es una prioridad.

El formato GIF es popular para la exportación de clips cortos o para la creación de contenido animado. Aunque limitado en términos de calidad de imagen y reproducción de color, el GIF es ampliamente utilizado en plataformas de redes sociales y mensajes para compartir contenido de manera rápida y eficaz. Además de los formatos de archivo, los editores deben considerar la resolución y la tasa de bits al exportar un video. La resolución determina la calidad visual, y la tasa de bits influye en la cantidad de datos utilizada para representar cada fotograma. Estos ajustes deben equilibrarse cuidadosamente para lograr un equilibrio entre calidad y tamaño de archivo, especialmente al considerar la reproducción en diferentes dispositivos y plataformas.

Figura 19

Formatos de exportación de video



Nota. Tomada de ROCCO (2012)

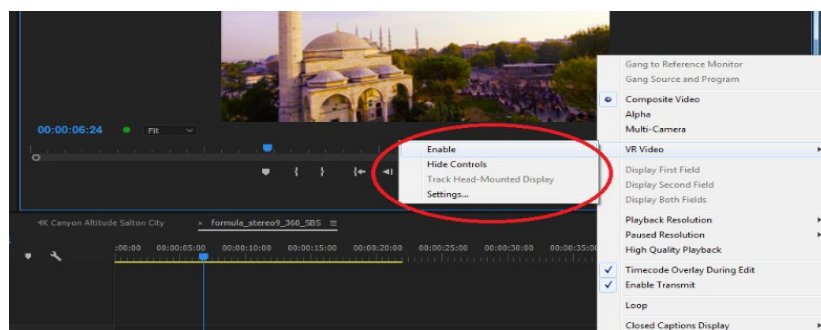
En la actualidad, la exportación para plataformas específicas también es un aspecto crítico. Plataformas como YouTube, Vimeo o Instagram tienen requisitos específicos en cuanto a formatos y resoluciones para garantizar la mejor experiencia de visualización. Los editores deben familiarizarse con estas especificaciones y ajustar sus configuraciones de exportación en consecuencia.

Otro aspecto a considerar al seleccionar formatos y tipos de exportación es la optimización para la reproducción en dispositivos móviles. Dada la creciente prevalencia de la visualización de contenido en teléfonos inteligentes y tabletas, es esencial elegir formatos que ofrezcan una reproducción fluida y una calidad visual adecuada en pantallas más pequeñas. Formatos como el H.264 o el HEVC (H.265) son comunes para la exportación de videos móviles debido a su eficiencia de compresión y compatibilidad generalizada con dispositivos..

La exportación para la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) también ha emergido como un área de consideración en la edición de video contemporánea. Al crear contenido inmersivo, los editores deben seleccionar formatos que admitan la visualización en entornos VR y AR, como el formato VR180 o VR360. Estos formatos permiten a los espectadores experimentar videos de manera envolvente, explorando el contenido desde diferentes perspectivas, lo que agrega un componente interactivo y emocionante a la narrativa visual.

Figura 20

Formatos de exportación de video



Nota. Tomada de Adobe Support (2023)

Además de la elección de formatos estándar, los editores también deben considerar la exportación de secuencias y clips específicos para su uso en redes sociales.

Muchas plataformas sociales tienen requisitos particulares en cuanto a duración, dimensiones y formatos de archivo.

Los editores pueden aprovechar herramientas específicas de exportación para redes sociales o personalizar manualmente la configuración de exportación para cumplir con estos requisitos, asegurando que el contenido sea presentado de manera óptima en estas plataformas populares.

La elección de formatos y tipos de exportación en la edición de video es una decisión estratégica que afecta directamente la calidad y la accesibilidad del contenido final. La comprensión de las características de cada formato, junto con la consideración de la plataforma de destino, permite a los editores optimizar la presentación de su trabajo y garantizar una experiencia visual óptima para la audiencia (Peralta, 2020. p.34).

12. Actividades de Aprendizaje

TRABAJO PRÁCTICO N1

Edición y Composición de Video Digital

Instrucciones:

El objetivo de este trabajo es explorar y aplicar los conceptos de edición y composición de video digital.

Selecciona un tema relacionado con el "Instituto Superior Tecnológico Vicente León" y crea un video básico que destaque elementos importantes de la institución. Utiliza técnicas básicas de edición y composición para lograr un resultado visualmente atractivo y narrativamente coherente sobre el instituto.

Procedimiento:

1. Seleccionar y organizar material visual que destaque aspectos básicos del instituto.
2. Aplicar técnicas de edición básicas para cortar, ajustar y ensamblar las secuencias de video.

- 3. Utilizar efectos visuales o transiciones que mejoren la composición general del video.
- 4. Añadir elementos gráficos o de texto que refuercen la narrativa del video.
- 5. Incorporar música o sonidos que complementen la experiencia audiovisual.

Rúbrica

Tabla 2

Criterios de evaluación

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente a la pedida en clases o puesta límite.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas para la definición de edición y composición de video digital.	2	2,5	0
ORGANIZACIÓN Y COHERENCIA	El video demuestra una organización lógica y coherente de las secuencias seleccionadas.	3	2,5	0
TÉCNICAS DE EDICIÓN Y COMPOSICIÓN	Se aplican técnicas para mejorar la calidad visual y narrativa del video dentro de los conocimientos impartidos.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

Nota. Criterios de evaluación según PEA para el primer trabajo práctico de Multimedia I.

TRABAJO PRÁCTICO N2

Edición de Secuencias y Clips

Instrucciones:

Realizar una edición de secuencias y clips para crear un video representativo del "Instituto Superior Tecnológico Vicente León".

Utilizar herramientas de edición para ensamblar de manera efectiva las distintas partes y lograr una narrativa visual coherente. Se espera que se apliquen técnicas avanzadas de edición para mejorar la calidad del video.

Procedimiento:

1. Seleccionar las secuencias y clips relevantes para la representación del instituto.
2. Editar y ensamblar las escenas de manera lógica y fluida.
3. Aplicar transiciones suaves entre clips para mejorar la continuidad visual.
4. Añadir efectos visuales o de sonido que contribuyan a la narrativa del video.
5. Verificar y ajustar la duración total del video según las indicaciones.

Rúbrica

Tabla 3

Criterios de evaluación

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente indicada y límite dentro de clases.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas para la edición de secuencias y clips.	2	2,5	0

ORDEN Y COHERENCIA	La edición mantiene un flujo lógico y coherente entre las secuencias y clips seleccionados para el buen entendimiento del mismo.	3	2,5	0
CALIDAD VISUAL Y SONORA Puntuación TOTAL	Se aplican técnicas básicas para mejorar la calidad visual y sonora del video.	4	0,5	0
Puntuación TOTAL		10,00	5,50	0,00

Nota. Criterios de evaluación según PEA para el segundo trabajo práctico de Multimedia I.

TRABAJO PRÁCTICO No.3

Elaboración de un cortometraje enseñando la cultura de una ciudad

Instrucciones:

Realizar un cortometraje en el que se destaquen aspectos culturales de una ciudad ecuatoriana.

Use clips grabados personalmente en el lugar de interés y aplique técnicas avanzadas de edición de video como el uso de máscaras, croma key, voz en off, timelapse, etc.

Procedimiento:

1. Crear un proyecto en Premiere de resolución 1920x1080 e importe los medios a utilizar.
2. Ordenar los clips deseados en la línea de tiempo para posteriormente aplicar efectos, transiciones, efectos de sonido, etc.
3. Aplicar técnicas de colorización para mantener una armonía de tonos.
4. Exportar el proyecto.

Rúbrica

Tabla 4
Criterios de evaluación

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha límite dada y dialogada con los estudiantes.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES DADAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas y los requerimientos especificados para su correcta realización	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA	Mantiene un orden y coherencia con los clips usados para generar continuidad.	3	2,5	0
DISEÑO Y ESTÉTICA	Mantener una estética pertinente para llamar la atención al espectador.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

Nota. Criterios de evaluación según PEA para el tercer trabajo práctico de Multimedia I.

13. Autoevaluación

Autoevaluación 1

Tema: Definición de edición y composición de video digital

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué es la edición de video digital?

- a) Proceso de grabación de material audiovisual.
- b) Manipulación y modificación de contenido audiovisual.
- c) Almacenamiento de archivos multimedia.

2. ¿La composición de video digital se refiere a...?

- a) La creación de melodías para videos.
- b) La combinación y disposición de elementos visuales en un video.
- c) La transcripción de diálogos en un formato digital.

3. Verdadero o falso: La edición de video digital solo implica cortar y unir clips.

- a) Verdadero
- b) Falso

4. ¿Qué es la postproducción en el contexto de la edición de video digital?

- a) Etapa previa a la grabación del video.
- b) Proceso de edición que ocurre después de la grabación.
- c) Almacenamiento de archivos multimedia.

5. ¿Cuál es la función principal de la composición en la edición de video?

- a) Añadir efectos de sonido.
- b) Mejorar la calidad de la imagen.
- c) Crear una estructura visual coherente combinando elementos.

6. Verdadero o falso: La edición y composición de video digital son procesos exclusivos de la producción cinematográfica.

- a) Verdadero
- b) Falso

Autoevaluación 2

Tema: Creación de cámara rápida y lenta

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué es el Time Lapse en la edición de video?

- a) Aumentar la velocidad de reproducción de un clip.
- b) Reducir la velocidad de reproducción de un clip.
- c) Mantener la velocidad original del clip.

2. ¿El Slow Motion se logra...?

- a) Acelerando la velocidad de reproducción de un clip.
- b) Reduciendo la velocidad de reproducción de un clip.
- c) No afectando la velocidad original del clip.

3. Verdadero o falso: La creación de cámara rápida y lenta solo afecta la velocidad de reproducción del video.

- a) Verdadero
- b) Falso

4. ¿Cuál es el propósito común de utilizar la cámara rápida en la edición de video?

- a) Añadir dramatismo a escenas de acción.
- b) Crear transiciones suaves entre escenas.
- c) Mantener un ritmo constante en todo el video.

5. En cámara lenta, ¿qué efecto se logra en la percepción del tiempo?

- a) Aceleración del tiempo.
- b) Desaceleración del tiempo.
- c) No hay cambio en la percepción del tiempo.

6. ¿La creación de cámara rápida y lenta se puede lograr en la postproducción?

- a) Sí, solo durante la grabación.
- b) No, solo durante la preproducción.
- c) Sí, durante la postproducción.

14. Evaluación final

Evaluación

Tema: Croma Key

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta

¿Qué es el efecto de Croma Key en la edición de video?

- a) Añade filtros de color.
- b) Permite la superposición de imágenes sobre un fondo específico.
- c) Mejora la calidad de audio en un clip.

Verdadero o falso:

El fondo utilizado en la técnica de Croma Key debe ser del mismo color que el objeto o sujeto que se está filmando.

- a) Verdadero
- b) Falso

¿Cuál es otro nombre común para la técnica de Croma Key?

- a) Efecto de Desvanecimiento.
- b) Pantalla Verde o Azul.
- c) Transición de Difuminado.

¿En qué industrias es comúnmente utilizada la técnica de Croma Key?

- a) Solo en la industria del cine.

- b) Televisión, cine, y producción de contenido digital.
- c) Exclusivamente en la fotografía.

¿Qué ocurre cuando se utiliza un fondo verde en la técnica de Croma Key?

- a) El objeto o sujeto se vuelve invisible.
- b) Permite superponer otro fondo en la edición.
- c) No tiene ningún efecto.

15. Solucionario de las Autoevaluaciones

Selecione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué es la edición de video digital?

- a) Proceso de grabación de material audiovisual.
- b) Manipulación y modificación de contenido audiovisual.
- c) Almacenamiento de archivos multimedia.

2. ¿La composición de video digital se refiere a...?

- a) La creación de melodías para videos.
- b) La combinación y disposición de elementos visuales en un video.
- c) La transcripción de diálogos en un formato digital.

3. Verdadero o falso: La edición de video digital solo implica cortar y unir clips.

- a) Verdadero
- b) Falso

4. ¿Qué es la postproducción en el contexto de la edición de video digital?

- a) Etapa previa a la grabación del video.
- b) Proceso de edición que ocurre después de la grabación.
- c) Almacenamiento de archivos multimedia.

5. ¿Cuál es la función principal de la composición en la edición de video?

- a) Añadir efectos de sonido.
- b) Mejorar la calidad de la imagen.
- c) Crear una estructura visual coherente combinando elementos.

6. Verdadero o falso:

La edición y composición de video digital son procesos exclusivos de la producción cinematográfica.

- a) Verdadero
- b) Falso

Autoevaluación 2

Tema: Creación de cámara rápida y lenta

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué es el Time Lapse en la edición de video?

- a) Aumentar la velocidad de reproducción de un clip.
- b) Reducir la velocidad de reproducción de un clip.
- c) Mantener la velocidad original del clip.

2. ¿El Slow Motion se logra...?

- a) Acelerando la velocidad de reproducción de un clip.
- b) Reduciendo la velocidad de reproducción de un clip.
- c) No afectando la velocidad original del clip.

3. Verdadero o falso: La creación de cámara rápida y lenta solo afecta la velocidad de reproducción del video.

- a) Verdadero
- b) Falso

4. ¿Cuáles el propósito común de utilizar la cámara rápida en la edición de video?

- a) Añadir dramatismo a escenas de acción.
- b) Crear transiciones suaves entre escenas.
- c) Mantener un ritmo constante en todo el video.

5. En cámara lenta, ¿qué efecto se logra en la percepción del tiempo?

- a) Aceleración del tiempo.
- b) Desaceleración del tiempo.
- c) No hay cambio en la percepción del tiempo.

6. ¿La creación de cámara rápida y lenta se puede lograr en la postproducción?

- a) Sí, solo durante la grabación.

- b) No, solo durante la preproducción.
- c) Sí, durante la postproducción.

Evaluación final

Tema: Croma Key

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Procure no revisar los contenidos al iniciar la autoevaluación

Al finalizar la autoevaluación compare las respuestas obtenidas.

Seleccione el literal de la respuesta correcta

1. ¿Qué es el efecto de Croma Key en la edición de video?

- a) Añade filtros de color.
- b) Permite la superposición de imágenes sobre un fondo específico.
- c) Mejora la calidad de audio en un clip.

2. Verdadero o falso: El fondo utilizado en la técnica de Croma Key debe ser del mismo color que el objeto o sujeto que se está filmando.

- a) Verdadero
- b) Falso

3. ¿Cuál es otro nombre común para la técnica de Croma Key?

- a) Efecto de Desvanecimiento.
- b) Pantalla Verde o Azul.
- c) Transición de Difuminado.

4. ¿En qué industrias es comúnmente utilizada la técnica de Croma Key?

- a) Solo en la industria del cine.
- b) Televisión, cine, y producción de contenido digital.
- c) Exclusivamente en la fotografía.

5. ¿Qué ocurre cuando se utiliza un fondo verde en la técnica de Croma Key?

- a) El objeto o sujeto se vuelve invisible.
- b) Permite superponer otro fondo en la edición.
- c) No tiene ningún efecto.

16. Glosario

Postproducción: Proceso posterior a la grabación para mejorar y finalizar el material.

Estética: Valoración de la belleza y los aspectos visuales.

Multifacético: Que tiene muchas facetas o aspectos.

Microfotografía: Fotografía a alta magnificación, revelando detalles minúsculos.

Cohesión: Unión y conexión armoniosa entre elementos.

Coreográfico: Relacionado con la composición de movimientos.

Dinamismo: Calidad de ser dinámico, cambiante y lleno de energía.

Atmósfera: Carácter y tono emocional de una escena o proyecto.

Inclusiva: Que incluye y abarca a todos.

Audiencia: Conjunto de personas a las que va dirigido un mensaje o producción.

Chroma Key: Técnica de composición visual que consiste en superponer dos imágenes o videos, eliminando el fondo de una toma mediante el uso de un color sólido (generalmente verde o azul) para luego reemplazarlo con otro contenido.

Timelapse: Técnica fotográfica o cinematográfica en la que se capturan imágenes a intervalos regulares a lo largo del tiempo y se reproducen a una velocidad más rápida de lo normal, creando la ilusión de que el tiempo pasa más rápido.

Preproducción: Fase inicial de la producción audiovisual que incluye la planificación, organización y preparación de todos los elementos necesarios antes de la filmación o grabación, como guiones, presupuestos, casting, diseño de escenarios y planificación logística.

Multimedia: Contenido interactivo que utiliza una combinación de elementos visuales, auditivos y a veces táctiles para comunicar información o entretener.

Escena: Un segmento específico de una producción audiovisual que tiene lugar en un entorno definido y en un período de tiempo concreto, contribuyendo al desarrollo de la historia.

Transición: El efecto visual o auditivo que conecta dos clips o escenas en una producción multimedia, facilitando un cambio suave y coherente entre ellos.

Audiovisual: Relativo a la combinación de elementos visuales y auditivos en una experiencia, como en películas, presentaciones, o contenido interactivo que involucra tanto imágenes como sonidos.

Renderizado: Proceso computacional que convierte datos digitales, como modelos 3D o escenas virtuales, en imágenes o secuencias visuales finales listas para su reproducción o visualización.

Software: Conjunto de programas y aplicaciones informáticas que permiten realizar tareas específicas en una computadora, como edición de video, diseño gráfico o renderizado, en el contexto multimedia y audiovisual.

17. Referencias Bibliográficas

- Ángel, M. (2018, March 5). La adolescencia como género cinematográfico: de la reivindicación a la oportunidad. SciELO España. Retrieved January 11, 2024, from https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322018000100014
- Arroyo, M. (2021, September 22). .,., - YouTube. Retrieved January 11, 2024, from <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WkUXEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=software+de+edicion+de+video+&ots=Ol-esSA-EH&sig=3yWT-DOPkQMkH5WQ-Zv7ZUgPulPM#v=onepage&q&f=false>
- Martínez, A., Fraire, J., Olan, S., Mayo, S., Cornelio, I., & Jaramillo, H. (2011). Producción de video con software libre. Retrieved 2024, from <http://148.226.24.32:8080/bitstream/handle/123456789/33098/librovideo1d3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peralta, G. (2020). Plataformas digitales y su importancia de la edición de video para sus contenidos. DSpace Principal. Retrieved January 11, 2024, from <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/8857>
- Solís, L., Magaña, M., & Muñoz, H. (2016). Libros OA - Repositorio de libros de acceso abierto UNAM. Libros OA - Repositorio de libros de acceso abierto UNAM. Retrieved January 11, 2024, from <http://www.librooa.unam.mx/handle/123456789/2466>
- Viana, I. (2016). YouTube para principiantes: qué es y cómo trabajar con el medio de comunicación del nuevo milenio. Dolmen Editorial. <https://dolmeneditorial.com/tienda/youtube-para-principiantes/>
- Hooksounds. (18 de 02 de 2022). Hooksounds. Obtenido de Hooksounds: <https://www.hooksounds.com/es/blog/edicion-de-video-para-principiantes-una-guia-paso-paso/>



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía

general de estudio
de la **asignatura**

Agosto 2024

ISBN: 978-9942-676-57-3



9 789942 676573